MASK™ TWO TWO

AT MASK H.Q. ALEX SECTOR WORRIEDLY SOUNDS THE ALARM. VENOM HAVE KIDNAPPED THE PRESIDENT!
ASSISTED BY THE MASK COMPUTER, MATT TRAKKER IMMEDIATELY CHOOSES THE BEST TEAM TO EFFECT A RESCUE.
VEHICLE CODE NAME ...
IN THE DEBRIEFING ROOM ...
THIS IS GOING TO BE A TOUGH JOB BOYS THE PRESIDENT IS BEING HELD AT THE VENOM DESERT BASE. WE ARE ALL GOING TO HAVE TO WORK TOGETHER ON THIS ONE
SO LET'S GO AND ...
RIGHT WITH YOU MATT!
SAVE THE PRESIDENT!
1

IN THE DESERT DUSTY HAYES AND GATOR ARE IN THEIR ELEMENT
ALEX CAN'T CLIMB THESE SAND DUNES VERY QUICKLY IN RHINO. I'LL LEAD THE WAY UNTIL HE CATCHES UP
EVEN WATER CANNOT STOP THEM
CONVERT TO HYDROPLANE!
BUT MAYBE SOMETHING CAN ... VENOM!!
SO THOSE MASK MORONS THINK THEY CAN SAVE THE PRESIDENT AND DEFEAT THE GREAT MILES MAYHEM! WE'LL LET THEM FEEL THE AWESOME POWER OF MY AUTOMATIC GUNS!
A FLICK OF A SWITCH AND ...
BOOMM
BOOMM
A STRAY MISSILE CATCHES GATOR UNAWARES
MAYDAY MASK I'M HIT!!! THE DAMAGE IS NOT TOO SEVERE BUT I'M GOING TO NEED FUEL AND REPAIRS
BAROOM
THERE'S FUEL AND TOOLS HIDDEN ALL AROUND THE AREA THE ONLY PROBLEM IS THAT YOU'RE GOING TO HAVE TO FIND IT!
2

GATOR EVENTUALLY FINDS A CAVE ENTRANCE BUT IT IS BLOCKED BY ROCKS
I CAN SEE FUEL AND TOOLS IN THERE. BUT I CAN'T GET AT THEM BECAUSE OF THOSE DAMN ROCKS!!
RHINO LUMBERS INTO THE FREY
MOVE ASIDE DUSTY! FOR RHINO ROCKS ARE ...
NO PROBLEM!
KERANGG!!
ONCE INSIDE THE CAVE, DUSTY SOON HAS GATOR FULLY FUELLED AND READY FOR ACTION ONCE MORE. BOTH HE AND RHINO SET OFF TO JOIN MATT NEAR THE VENOM BASE.
BUT THERE, MATT HAS A FEW PROBLEMS
PREPARE TO DIE TRAKKER! YOU'LL NEVER BE ABLE TO SAVE THE PRESIDENT!!!
MAYHEM!!
3

MATT CAN'T STAY IN THE FIGHT FOR LONG
SORRY I CAN'T STAY TO PLAY I'M RUNNING A LITTLE LOW ON FUEL. REST ASSURED THOUGH MAYHEM! I'LL BE BACK TO PUT AN END TO YOUR MADNESS
GATOR TRIES TO BREAK INTO THE VENOM BASE
I'LL JUST BLOW OPEN THE DOORS AND TAKE THE PRESIDENT TO SAFETY
BUT VENOM ARE NOT BEATEN YET.
MASK FOOL!! YOU DON'T BEAT FLOYD MALLOY AND VAMPIRE SO EASILY!
OUTGUNNED, GATOR IS FORCED TO RUN
I'VE GOT VAMPIRE CHASING ME! ARE THERE ANY MASK VEHICLES AROUND WHO CAN SORT OUT THIS PROBLEM!
RHINO IS NOT VERY FAR AWAY AND MOVING AT TOP SPEED.
I'LL RENDEVOUS WITH YOU IN ABOUT 30 SECONDS. VAMPIRE WON'T STAND A CHANCE AGAINST RHINO BUT WE'RE RUNNING OUT OF TIME TO SAVE THE PRESIDENT. HEADS OF STATE ARE ALREADY ARRIVING AT THE SUMMIT TALKS
BUT AS RHINO RUSHES TO THE AID OF GATOR MAYHEM IS NOT FAR BEHIND.
NOW WE HAVE THEM I'M RIGHT BEHIND RHINO ALL VENOM VEHICLES CLOSE IN AND SURROUND THEM!
4

IT LOOKS LIKE MASK ARE NOW IN SERIOUS TROUBLE
HELP MATT! VENOM HAVE US PINNED DOWN THERE SEEMS NO WAY OUT
BUT MATT TRAKKER AND THUNDERHAWK ARE GROUNDED
I CAN'T DO ANYTHING. I'VE RUN OUT OF FUEL. BUT MAYBE SOMEONE CAN HELP
MASK ARE NOW FACING THEIR MOST SERIOUS CHALLENGE. IF THE PRESIDENT DOESN'T GET TO THE SUMMIT TALKS, THE FATE OF MANKIND IS DOOMED!!
ONLY YOU CAN HELP US TO DEFEAT VENOM AND THEIR EVIL PLANS. YOUR SKILL AND QUICK WITS ARE THE ONLY HOPE LEFT.
HAVE YOU GOT THE STUFF MASK MEMBERS ARE MADE OF? ARE YOU CAPABLE OF LEADING THE TEAM TO VICTORY?
5

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128
CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K
Type **LOAD""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2
Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD
CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **¦CPM** and press **ENTER.** The program will load and run automatically.

MASK II INSTRUCTIONS

"Who knows when or where VENOM will strike ..."

An alert sounds in MASK H.Q. – VENOM is on the move. Your task is to take a team of three MASK agents to overcome VENOM, choosing the most suitable personnel for each mission, basing your selection on their individual abilities and vehicles.

MASK II is a game in four parts ...

PART 1 – BOULDER HILL

When the first part has loaded, stop the tape and you will receive one of the three mission alerts. Your team selection is made at Boulder Hill in the ENERGISER ROOM with the aid of the MASK computer. Move the MASK icon around the screen over each agent's seat position and from the agent profiles displayed by the MASK computer, decide which are to be your agents by pressing **FIRE** . If you change your mind you may clear the team by moving to the top right hand icon. To select a different mission move to the top left **(Q)** icon and press **FIRE.** It is vital that you study the mission description in order to select the best MASK team.

When you are happy with your team selection, move to the **LOAD** icon and press **FIRE** to load the next part of the game.

PART 2 – THE DESERT MISSION

The President of the P.N.A. (Peaceful Nations Alliance), is to sign a treaty ensuring World Peace for decades to come. VENOM, in a desperate attempt to create total World Anarchy, have kidnapped the President and are holding him to ransom. You must rescue the President and convey him to the helipad from where he will be taken to the Summit Talks.

PART 3 – THE VENOM BASE MISSION

Reports have been received of a large and heavily fortified VENOM base which is being used to co-ordinate their activities in the Middle East. The VENOM base is now almost operational and would give VENOM control of the important Middle Eastern oil resources. Your mission is to render the base inactive. To achieve this you must locate a missile which you can then use to destroy the VENOM base.

PART 4 – THE JUNGLE MISSION

Deep in the heart of the jungle, at the base of a once dormant volcano, is a mysterious temple. The peaceful monks who live here worship the Crown of Fire, the centre jewel of which is the largest ruby known to man. VENOM agents have stolen the ruby and using it, have developed a powerful weapon which could prove devastating to populated areas.

With the help of your MASK team you must locate and destroy the weapon and return the ruby to the temple.

PLAYING MASK II

Once each mission has loaded, it will start automatically. As leader of your MASK team you control one team member at a time, guiding him around the terrain.

To select which agent you control, press keys **1**, **2** or **3**, the vehicle currently being used is displayed at the bottom of the screen. Each vehicle has different capabilities and you must use your skill in deciding when to change craft or convert your current one.

Keep an eye on your fuel and damage levels, as when a vehicle is too badly damaged it cannot be used again.

During the mission you will encounter many VENOM agents in their various craft as well as the devastating VENOM gun posts. Also scattered around the landscape are fuel pods and armour replacement kits, but beware of the minefield areas!

MASK VEHICLES

THUNDERHAWK (SPORTS CAR/JET)
Gull-wing doors convert to wings for jet flight.
Fires lasers both on the ground and in the air.
Drops magnetic bombs when in flight.

RHINO (RIG/MOBILE DEFENCE UNIT)
Front grille converts to a powerful ram bumper – useful for smashing through walls etc., smokestacks convert to forward cannons.
Multi-warhead missile launcher in sleeper cab.

RHINO ATV (ALL TERRAIN VEHICLE)
Amphibious vehicle.
Front mounted cannons.

CONDOR (MOTORCYCLE/HELICOPTER)
Nose cannon fires antimatter ray.
Belly cannons fire lasers.
Converts into helicopter with same weaponry.

GATOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE)
Cannon on roll bar fires energy balls.
Converts into jet boat.
When afloat, fires a powerful water cannon.
Drops depth charges to destroy underwater targets.

MASK II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K:
Compatible with Kempston/Cursor/Interface II/+2 joysticks.
LEFT – **Z**
RIGHT – **X**
UP – **O**
DOWN – **K**
FIRE – ∅
Keys **1, 2, 3** to select MASK Agent/Vehicle
SPACE – To restart
PAUSE – **CAPS SHIFT**

CBM 64/128:
Joystick in Port 2.
LEFT – **Z**
RIGHT – **X**
UP – ;
DOWN – /
FIRE – **RETURN**
Keys **1, 2, 3** to select MASK Agent/Vehicle
SPACE BAR – To abort mission

MSX:
Joystick in either port or:–
LEFT – **Z**
RIGHT – **X**
UP – **O**
DOWN – **K**
FIRE – ∅
Keys **1, 2, 3** to select MASK Agent/Vehicle
SPACE – To restart game
HALT (PAUSE) – **H**

AMSTRAD:
Use a joystick or:–
LEFT – **Z**
RIGHT – **X**
UP – **O**
DOWN – **K**
FIRE – ∅
Keys **1, 2, 3** to select MASK Agent/Vehicle
SPACE – To restart game
HALT (PAUSE) – **H**

TAPE USERS

At the end of a mission you will be asked if you wish to replay the mission or load BOULDER HILL (start again). If you select BOULDER HILL, please rewind the tape and press **PLAY**.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

MASK™

TWO TWO

1 SAUVONS LE PRÉSIDENT!

AU Q.G. DE MASK, ALEX SECTOR, PRÉOCCUPÉ, DÉCLENCHE L'ALERTE. VENOM ONT KIDNAPPÉ LE PRÉSIDENT!

AIDÉ PAR L'ORDINATEUR DE MASK, MATT TRAKKER CHOISIT IMMÉDIATEMENT LA MEILLEURE ÉQUIPE POUR ORGANISER LES SECOURS.

NOM CODE DE VÉHICULE

DANS LA SALLE DE RAPPORTS ....

ÇA VA ÊTRE UN BOULOT DUR, LES GARS. LE PRÉSIDENT EST ENFERMÉ DANS LA BASE DÉSERTIQUE DE VENOM. NOUS DEVONS TRAVAILER EN COMMUN SUR CETTE AFFAIRE

ALORS, ALLONS-Y ET ...

EN AVANT MATT!

2

DANS LE DÉSERT, DUSTY HAYES ET GATOR SONT DANS LEURS ÉLÉMENT

ALEX AURA DU MAL À MONTER CES DUNES RAPIDEMENT DANS RHINO. JE VAIS EN TÊTE JUSQU'À CE QU'IL ARRIVE

MÊME L'EAU NE PEUT LES ARRÊTER

CONVERSION EN HYDROPLANE!

MAIS PEUT-ÊTRE QUE QUELQUE CHOSE PEUT ... VENOM!!

AINSI DONC CES CRÉTINS DE MASK PENSENT POUVOIR SAUVER LE PRÉSIDENT ET BATTRE LE GRAND MILES MAYHEM! DONNONS-LEURS UNE IDÉE DE LA TERRIBLE PUISSANCE DE MES CANONS AUTOMATIQUES!

UN PETITE COUP SUR LE BOUTON ET ...

BOOMM

BOOMM

UN MISSILE ISOLÉ SURPREND GATOR

MASK PREMIER MAI. J'AI ÉTÉ TOUCHÉ!!! LES DÉGÂTS NE SONT PAS TROP GRAVES MAIS J'AURAIS BESOIN DE CARBURANT ET RÉPARATIONS.

BAROOM

IL Y A DU CARBURANT ET DES OUTILS CACHÉS TOUT AUTOUR DE LA ZONE. LE SEUL PROBLÈME EST QUE VOUS DEVEZ LES TROUVER!

3

GATOR DÉCOUVRE ÉVENTUELLEMENT L'ENTRÉE D'UNE GROTTE MAIS ELLE EST BLOQUÉE PAR DES ROCHERS

JE VOIS DE CARBURANT ET DES OUTILS. MAIS JE NE PEUX PAS LES ATTEINDRE À CAUSE DE CES MAUDITS ROCHERS!!!

RHINO RENTRE LOURDEMENT DANS LA BAGARRE

ECARTE-TOI DUSTY! POUR RHINO, LES ROCHERS NE SONT PAS ....

RIEN DE PROBLEM!

KERANGG!!

UNE FOIS DANS LA GROTTE, DUSTY RAVITAILLE GATOR EN CARBURANT ET LE REMET EN ACTION RAPIDEMENT. AVEC RHINO, ILS S'EN VONT REJOINDRE MATT PRÈS DE LA BASE VENOM.

MAIS LÀ MATT A QUELQUES PROBLÈMES

PRÉPARE-TOI À MOURRIR TRAKKER! TU NE POURRAS JAMAIS SAUVER LE PRÉSIDENT!!

MAYHEM!!

4

MATT NE PEUT PAS RESTER LONGTEMPS DANS LA BATAILLE

DÉSOLÉ, JE NE PEUX PLUS JOUER. JE N'AI PAS ASSEZ DE CARBURANT. MAIS RASSURE-TOI MAYHEM! JE REVIENDRAI METTRE UN TERME À TA FOLIE

GATOR ESSAIE DE FORCER UNE ENTRÉE DANS LA BASE VENOM

JE VAIS JUSTE FAIRE SAUTER LES PORTES ET EMMENER LE PRÉSIDENT EN SÛRETÉ

MAIS LES VENOM NE SONT PAS ENCORE BATTUS.

MASK, IDIOT!! ON NE BAT PAS FLOYD MALLOY ET VAMPIRE SI FACILEMENT!

LA PUISSANCE DE FEU ÉTANT INÉGALE, GATOR EST FORCÉ DE FUIR

VAMPIRE ME PREND EN CHASE! Y A-T-IL DES VÉHICULES MASK QUI PEUVENT RÉSOUDRE CE PROBLÈME?

RHINO N'EST PAS TRÈS LOIN ET SE DÉPLACE À TOUTE VITESSE.

JE SERAI AVEC TOI DANS 30 SECONDES. VAMPIRE N'A AUCUNE CHANCE CONTRE RHINO MAIS NOUS N'AVONS PLUS BEACOUP DE TEMPS POUR SAUVER LE PRÉSIDENT. LES CHEFS D'ÉTAT ONT COMMENCÉ À ARRIVER POUR LES DISCUSSIONS AU SOMMET.

MAIS, ALORS QUE RHINO SE LANCE À L'AIDE DE GATOR, MAYHEM N'EST PAS LOIN DERRIÈRE.

MAINTENANT, NOUS LES TENONS! JE SUIS JUSTE DERRIÈRE RHINO. À TOUS LES VÉHICULES VENOM, RAPPROCHEZ-VOUS ET ENCERCLEZ-LES!

5

LES MASK SEMBLENT AVOIR DE SÉRIEUX PROBLÈMES MAINTENANT.

AU SECOURS MATT! LES VENOM NOUS ONT IMMOBILISÉS IL NE SEMBLE PAS Y AVOIR D'ISSUE

MAIS MATT TRAKKER ET THUNDERHAWK SONT CLOUÉS AU SOL

JE NE PEUT RIEN FAIRE. JE N'AI PLUS DE CARBURANT MAIS PEUT-ÊTRE QUE QUELQU'UN PEUT AIDER

MASK AFFRONTENT MAINTENANT LEUR DÉFI LE PLUS GRAVE. SI LE PRÉSIDENT N'ARRIVE PAS AUX DISCUSSIONS AU SOMMET, L'HUMANITÉ EST CONDAMNÉE À PÉRIR!!
VOUS SEUL POUVEZ NOUS AIDER À BATTRE VENOM ET LEURS DESSEINS DIABOLIQUES. VOTRE HABILETÉ ET VOTRE VIVACITÉ D'ESPRIT SONT LE SEUL ESPOIR QUI RESTE.
VOUS CHAUFFEZ-VOUS DE MÊME BOIS QUE LES MEMBRES DE MASK? ÊTES-VOUS CAPABLE DE CONDUIRE L'ÉQUIPE À LA VICTOIRE?
VOUS LE SAUREZ EN JOUANT CETTE SUPERBE MISSION MASK. SI VOUS REMPLISSEZ VOTRE MISSION, IL Y AURA DEUX AUTRES MISSIONS MASK POUR TESTER VOTRE HABILETÉ!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Taper **LOAD"*",8,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et frapper **ENTER**, puis la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers la haut. Taper **¦ CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

INSTRUCTIONS POUR MASK II

"Qui sait où et quand les VENOMS vont attaquer ..."

L'alarme retentit au Q.G. MASK – les VENOMS sont en route. Votre tâche consiste à former une équipe de trois agents MASK pour neutraliser les VENOMS en choisissant le plus aptes à réussir chacune des missions en fonction de leurs compétences et des véhicules dont ils disposent. MASK II est un jeu en quatre parties ...

1ère PARTIE – BOULDER HILL

Une fois la première partie chargée, arrêtez la cassette et vous recevrez l'une des trois alertes de mission. Vous choisissez votre équipe à Boulder Hill dans la SALLE DE TRANSFORMATION avec l'aide de l'ordinateur MASK. Déplacez l'icône MASK sur l'écran et faites la passer sur chaque siège d'agent. A partir des portraits d'agents qu'affiche l'ordinateur MASK, sélectionnez vos agents en appuyant sur **FEU**. Si vous changez d'avis, vous avez possibilité d'éliminer cette équipe en passant sur l'icône qui se trouve en haut à droite. Pour sélectionner une mission différente, retournez à l'icône en haut à gauche **(Q)** et appuyez sur **FEU**. Il est essentiel que vous lisiez d'abord la description de la mission afin de choisir l'équipe MASK qui a le plus de chance de réussir.

Une fois satisfait de votre choix, passez à l'icône **CHARGEZ** et appuyez sur **FEU** pour charger la partie suivante du jeu.

2ème PARTIE – LA MISSION DESERT

Le Président de l'A.N.P. (Alliance des Nations Pacifiques) doit signer un traité garantissant la paix dans le monde pendant les décennies à venir. Les VENOMS tentant désespérément de déclencher l'Anarchie totale dans le monde entier, ont kidnappé le Président et l'ont mis à rançon. Vous devez sauver le Président et le conduire à l'hélistation d'où il pourra se rendre à la conférence au sommet.

3ème PARTIE – LA MISSION BASE VENOM

On apprend qu'une immense base VENOM armée jusqu'aux dents sert à coordonner les activités au Moyen-Orient. La base VENOM est maintenant pratiquement opérationnelle et permettrait ainsi aux VENOMS d'avoir le contrôle total des réserves de pétrole du Moyen-Orient. Votre mission consiste à mettre la hors d'état de nuire. Pour ce faire, vous devez localisez un missile qui vous servira à détruire la base VENOM.

4ème PARTIE – LA MISSION JUNGLE

Au fin fond de la jungle, au pied d'un volcan autrefois inactif, se trouve un mystérieux temple. Les moines pacifiques qui vivent là vénèrent la Couronne de Feu dont le joyau central est le plus gros rubis connu de l'homme. Les agents VENOM ont volé le rubis et grâce à ce dernier, ont mis au point une arme très puissante qui pourrait s'avérer dévastatrice dans les zones peuplées.
Avec l'aide de votre équipe MASK, vous devez localiser et détruire cette arme et rapporter le rubis au temple.

COMMENT JOUER À MASK II

Une fois chaque mission chargée, le jeu démarre automatiquement. En tant que leader de l'équipe MASK, vous contrôlez un membre de l'équipe à la fois et vous le guidez sur le terrain.

Pour choisir quel agent vous allez contrôler, appuyez sur la touche **1, 2** ou **3** et le véhicule utilisé apparaît sur l'écran. Chaque véhicule possède des caractéristiques différentes, à vous de décider à quel moment en changer ou convertir celui qui est utilisé.

Surveillez les niveaux de carburant ainsi que l'endommagement subi car un véhicule trop endommagé ne peut plus être réutilisé.

Au cours de la mission, vous allez devoir affronter plusieurs agents VENOM dans leurs divers véhicules ainsi que leurs redoutables zones d'artillerie. Se trouvent également dispersés dans le paysage des réservoirs de carburant et des kits de remplacement d'armures mais attention aux champs de mines!

VEHICULES MASK

THUNDERHAWK (VOITURE DE SPORT/JET)

Portières en M qui se transforment en ailes pour le jet.
Lance des lasers par terre et en l'air.
Lâche les bombes magnétiques en vol.

RHINO (CABINE/UNITE DE DEFENSE MOBILE)

Grille avant se transforme en un bélier très puissant qui permet de défoncer les murs etc., les cheminées se transforment en canons pointés vers l'avant.
Lance-missiles à ogives nucléaires dans la cabine couchette.

RHINO ATV (VEHICULE TOUT-TERRAIN)

Véhicule amphibie.
Canons montés à l'avant.

CONDOR (MOTO/HELICOPTERE)

Canon avant lance des rayons antimatière.
Canons du dessous envoie des rayons laser.
Se transforme en hélicoptère équipé des mêmes armes.

GATOR (VEHICULE HORS ROUTE/HYDRAVION)

Canon situé sur l'arceau de sécurité lance des boules énergétiques.
Se transforme en bâteau-jet.
Quand il est sur l'eau, fait partir un canon à eau très puissant.
Lâche des charges explosives pour détruire des cibles sous l'eau.

CONTRÔLES

MSX

Manche à balai dans n'importe quel port ou:
GAUCHE – **Z**
DROITE – **X**
HAUT – **O**
BAS – **K**
FEU – **∅**
Touches **1, 2, 3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.
BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.
H – Halte (Pause)

AMSTRAD

Utilisez un manche à balai ou:
GAUCHE – **Z**
DROITE – **X**
HAUT – **O**
BAS – **K**
FEU – **∅**
Touches **1, 2, 3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.
BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.
H – Halte (Pause)

UTILISATEURS DE CASSETTES:

A la fin d'une mission, on vous demandera si vous désirez rejouer la mission ou charger BOULDER HILL (pour redémarrer). Si vous sélectionnez BOULDER HILL, rebobinez la cassette et appuyez sur **PLAY**.

SPECTRUM 48/128K

Compatible avec Kempston/Curseur/Interface II/+2 manches à balai.
GAUCHE – **Z**
DROITE – **X**
HAUT – **O**
BAS – **K**
FEU – **∅**
Touches **1, 2, 3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.
BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer.
CAPS SHIFT – PAUSE

CBM 64/128

Manche à balai connecté au port 2.
GAUCHE – **Z**
DROITE – **X**
HAUT – **;**
BAS – **/**
FEU – **RETURN**
Touches **1, 2, 3** pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.
BARRE D'ESPACEMENT – pour interrompre la mission.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.